

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil observasi lapangan di kelas VIII-B Mts Al Musyawarah Lembang, peneliti menemukan beberapa permasalahan terkait dalam pembelajaran IPS, diantara permasalahan pembelajaran IPS lainnya ada masalah yang menonjol yang diambil oleh peneliti yakni kurangnya suasana belajar yang merangsang siswa untuk berpikir asosiatif. Kemampuan siswa dalam mengembangkan proses berpikir asosiatif masih tergolong rendah. Hal itu ditunjukkan dengan masih banyak siswa yang sulit untuk mengembangkan kemampuan berpikir asosiatif terutama pada saat menjelaskan ataupun menyampaikan gagasannya mengenai konsep-konsep IPS. Sebagian besar siswa dalam menjelaskan mengenai konsep IPS masih cenderung berdasarkan penjelasan buku atau *text book*, sehingga siswa lebih banyak menghafal konsep yang ada daripada memahami dan mengembangkannya. Selain itu juga keikutsertaan siswa berpartisipasi dalam proses pembelajaran masih kurang, hal ini ditunjukan dengan adanya sebagian siswa yang pasif dan siswa lainnya ribut di kelas. Siswa semakin jenuh dalam belajar karena pendidik lebih sering menggunakan metode ceramah dan penugasan. Semua hal ini menyebabkan partisipasi siswa dalam pembelajaran menjadi berkurang, sehingga siswa belum mampu mengembangkan ide-ide, gagasan, dan kemampuan dalam berpikir asosiatif.

Berdasarkan wawancara kepada beberapa siswa di kelas VIII-B, menuturkan bahwa pembelajaran IPS yang selama ini diajarkan di kelas sangat membosankan dan tidak bervariasi, itu dikarenakan metode atau teknik pembelajaran yang digunakan oleh guru hanyalah ceramah dan menyuruh siswa mencatat kembali apa yang ada di buku pelajaran. Pembelajaran seperti ini tidak akan menjadikan siswa aktif dalam pembelajaran dan tidak mengarahkan siswa untuk berpikir, terkadang siswa kurang mengerti dan

memahami apa yang dijelaskan oleh guru dikarenakan materi tidak dihubungkan dengan kejadian sehari-hari yang ada di lingkungan sekitar mereka dan materi hanya bersumber pada buku teks, sehingga menyebabkan siswa kurang mendapat pengetahuan yang luas dan kurang memahami tentang konsep-konsep IPS.

Berangkat dari masalah hasil observasi diatas peneliti juga mewawancarai salah satu guru IPS sesudah jam belajar selesai, dari hasil wawancara data yang diperoleh dari guru tersebut menjelaskan bahwa beliau kurang bervariasi dalam menggunakan metode ataupun teknik pembelajaran, guru hanya menggunakan metode ceramah dan penugasan yang bersumber dari buku teks, dikarenakan beliau memang bukan berlatarbelakang pendidikan keguruan sehingga hanya sedikit metode pembelajaran yang beliau kuasai. Hal ini bisa menyebabkan minat belajar menjadi berkurang dan proses berpikir siswa akan mengalami hambatan dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi diatas maka terlihat bahwa permasalahan yang ada dalam pembelajaran IPS di kelas VIII-B adalah pembelajaran yang sifatnya satu arah (ceramah) yaitu pembelajaran yang sering dikenal kedalam pendekatan *Teacher Center*, sehingga siswa tidak dibiasakan untuk berpikir dan mengembangkan ide-ide yang ada dalam pemikirannya. Model pembelajaran seperti ini hanya mengkondisikan siswa untuk “menerima”, dan menyebabkan siswa kurang aktif dalam mencari atau menemukan informasi-informasi baru (Sudarma, 2013, hlm. 48)

Menurut Wahab (2009, hlm. 144) berpikir adalah kegiatan mental yang bertujuan, yaitu suatu proses mental dalam mana seseorang berinteraksi dengan data dan informasi untuk memperoleh pengetahuan. Peranan berpikir terutama dalam menghadapi abad 21 sebagai abad informasi dan globalisasi, menuntut kemampuan tertentu dari setiap individu dalam kedudukannya sebagai warga masyarakat atau warga negara. Pertanyaan yang timbul sekarang adalah perlukah mengajarkan bagaimana berpikir kepada para siswa.

Menurut Costa (dalam Ali, 2000, hlm. 277) pengembangan kemampuan berpikir berkaitan dengan asumsi berpikir bahwa berpikir merupakan potensi

manusia yang perlu secara sengaja dikembangkan untuk mencapai kapasitas optimal. Proses pendidikan dalam konteks ini merupakan sarana untuk mengembangkannya. Kemampuan berpikir dianggap sebagai sumber daya yang amat vital bagi suatu bangsa, karena itu dibutuhkan dari kaum pendidik untuk menyelenggarakan pembelajaran yang mendorong siswa untuk berpikir.

Terkait kurang berkembangnya kemampuan berpikir asosiatif siswa dalam memahami konsep IPS, maka perlu adanya pemilihan teknik pembelajaran yang bisa mengembangkan kemampuan berpikir asosiatif siswa, teknik permainan tebak konsep merupakan salah satu jenis teknik dalam pembelajaran yang bisa digunakan oleh guru dalam pembelajarannya. Penggunaan teknik permainan dalam proses pembelajaran mampu membuat siswa terlibat aktif dalam proses belajar mengajar dan mampu mengembangkan kemampuan berpikir asosiatif siswa. Sejalan dengan pendapat diatas, menurut Ginnis (2008, hlm. 214) aplikasi permainan yang tepat pada proses pembelajaran antara lain dapat menciptakan hubungan belajar yang lebih fleksibel antara siswa, memecahkan kebekuan antara siswa dan guru sehingga para guru bisa benar-benar berperan selayaknya teman belajar, dan melatih berbagai kecakapan berpikir tanpa mesti terbebani dan susah payah. Permainan secara efektif mampu mengubah dinamika kelas dan biasanya menciptakan kemauan yang lebih besar untuk belajar dan bersikap.

Kemampuan berpikir asosiatif sangatlah penting dimiliki dalam proses pembelajaran agar siswa mampu mengembangkan ide-ide atau gagasan baru mengenai konsep IPS. Berpikir asosiatif, yaitu proses berpikir di mana suatu ide merangsang timbulnya ide lain. Jalan pikiran dalam proses berpikir asosiatif tidak ditentukan atau diarahkan sebelumnya, jadi ide-ide timbul secara bebas.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan melaksanakan penelitian tindakan kelas dengan judul “Penerapan Teknik Permainan Tebak Konsep untuk Mengembangkan Kemampuan Berpikir Asosiatif Siswa dalam Pembelajaran IPS (PTK pada Siswa kelas VIII-B di Mts Al Musyawarah Lembang)” diharapkan dengan

proses pembelajaran yang menarik siswa menjadi berminat atau tertarik untuk belajar, mempermudah dalam menanamkan konsep-konsep dalam ingatan siswa, dan melatih siswa mengembangkan kemampuan berpikir asosiatif tanpa mesti terbebani dan susah payah. Selain itu siswa juga diarahkan untuk aktif, yaitu siswa atau peserta didik mampu dan dapat bertanya, mempertanyakan, dan mengemukakan gagasan.

B. Rumusan Masalah:

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan masalah dalam bentuk pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana desain perencanaan teknik permainan tebak konsep untuk mengembangkan kemampuan berpikir asosiatif siswa di kelas VIII-B Mts Al Musyawarah Lembang ?
2. Bagaimana guru melaksanakan teknik permainan tebak konsep untuk mengembangkan kemampuan berpikir asosiatif siswa di kelas VIII-B Mts Al Musyawarah Lembang?
3. Bagaimana kendala dan solusi dalam penggunaan teknik permainan tebak konsep untuk mengembangkan kemampuan berpikir asosiatif siswa di kelas VIII-B Mts al Musyawarah Lembang ?
4. Bagaimana peningkatan kemampuan berpikir asosiatif siswa melalui teknik permainan tebak konsep di kelas VIII-B Mts Al Musyawarah Lembang ?

C. Tujuan Penelitian:

1. Mengembangkan desain perencanaan teknik permainan tebak konsep untuk mengembangkan kemampuan berpikir asosiatif siswa di kelas VIII-B Mts Al Musyawarah Lembang
2. Melaksanakan teknik permainan tebak konsep untuk mengembangkan kemampuan berpikir asosiatif siswa di kelas VIII-B Mts Al Musyawarah Lembang
3. Merefleksikan kendala dan solusi dalam penggunaan teknik permainan tebak konsep untuk mengembangkan kemampuan berpikir asosiatif siswa di kelas VIII-B Mts al Musyawarah Lembang

4. Mendeskripsikan peningkatan kemampuan berpikir asosiatif siswa melalui teknik permainan tebak konsep di kelas VIII-B Mts Al Musyawarah Lembang

D. Manfaat Penelitian:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari dilakukannya penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber tambahan bagi guru dalam upaya menciptakan pembelajaran IPS yang menarik, sehingga guru akan lebih kreatif lagi dalam mengembangkan dan menggunakan beragam metode, strategi, model, dan teknik pembelajaran. Dengan demikian, pembelajaran IPS tidak lagi hanya dengan menggunakan metode ceramah dan diskusi sederhana yang cenderung membuat siswa menjadi lebih cepat bosan dan malas dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peneliti :

- 1) Menambah ilmu pengetahuan serta pengalaman untuk dijadikan pembelajaran di masa yang akan datang.
- 2) Mencoba menerapkan teknik permainan tebak konsep IPS untuk ketercapaian tujuan pembelajaran IPS
- 3) Menggali berbagai sumber pembelajaran IPS untuk kepentingan pribadi maupun umum.

b. Bagi Siswa:

- 1) Menambah wawasan belajar IPS dengan mengembangkan sikap kepedulian sosial siswa untuk diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari siswa
- 2) Memperbaiki suasana kelas dalam pembelajran IPS di kelas agar lebih memotivasi belajar siswa
- 3) Menjadikan siswa sebagai insan yang mulia dimata Tuhan dan manusia, bersosial tinggi serta cerdas dan berpengetahuan.

Nurhidayah, 2015

PENERAPAN TEKNIK PERMAINAN TEBAK KONSEP UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BERPIKIR ASOSIATIF SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

c. Bagi Guru :

- 1) Guru tidak hanya mengasah kemampuan kognitif siswa tapi bisa menambah kemampuan sisi aspek afektif dan psikomotor serta religius siswa.
- 2) Guru dapat terus memotivasi siswa dalam pembelajaran IPS melalui pengalaman-pengalaman siswa melalui teknik pembelajaran yang biasa digunakan.
- 3) Guru dapat membawa siswa kedalam dunia mereka dengan menampilkan konsep-konsep IPS yang ada disekitar siswa dan mencoba berpikir mencari pemahaman konsep IPS berdasarkan pemikiran siswa sehingga siswa menjadi kaya akan pengetahuan konsep IPS atas hasil pemikiran mereka sendiri.

E. Struktur Organisasi Skripsi

BAB I membahas mengenai pendahuluan. Dalam bab ini terdapat beberapa sub bab yang membahas mengenai latar belakang yang diungkapkan peneliti tentang permasalahan yang terjadi. Selain itu, dalam bab ini terdapat juga rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

BAB II membahas kajian pustaka. Dalam bab ini peneliti membahas kajian pustaka yang mendasari penelitian ini, dimana dalam bab ini peneliti melakukan berbagai kajian dari berbagai sumber yang relevan dan sesuai dengan permasalahan yang akan diteliti. Selain itu, dalam bab ini terdapat beberapa penjelasan mengenai belajar dan pembelajaran IPS, teknik permainan tebak konsep yang akan digunakan dalam pembelajaran, dan penjelasan mengenai berpikir asosiatif serta hasil-hasil penelitian terdahulu.

BAB III membahas mengenai metodologi penelitian, dalam bab ini peneliti membahas mengenai metode penelitian, desain penelitian, sasaran penelitian, lokasi dan subjek penelitian, prosedur penelitian, definisi operasional, teknik pengumpulan data, analisis data serta validasi data.

BAB IV membahas mengenai pembahasan dan hasil penelitian. Dalam bab ini dijelaskan mengenai temuan penelitian dan pembahasan hasil penelitian sebagai jawaban atas rumusan masalah dan pertanyaan penelitian.

BAB V membahas mengenai kesimpulan dan saran. Pada bab ini berisi mengenai kesimpulan secara keseluruhan yang didapatkan peneliti berdasarkan rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini. Serta saran yang akan diajukan oleh peneliti kepada peneliti selanjutnya.